## **BAB V**

## **PENUTUP**

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari implementasi dan analisis sistem pada aplikasi Pembelajaran Gerhana Matahari dan Bulan Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Dengan Metode *Image Targets* Berbasis Android, dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1. Aplikasi dapat berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan dan dapat menampilkan objek virtual 3D berdasarkan *marker* atau *image targets*.
- 2. Setiap objek 3D muncul maka akan keluar 1 Button info yang berisi teks informasi singkat yang sesuai dengan objek yang muncul.
- 3. Dalam membuat *marker image target* jika terdapat lebih dari 1 *marker* gambar pada *image targets* harus memiliki perbedaan 1 dengan yang lainnya agar tidak terjadi bug pada saat menampilkan objek.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan aplikasi pengenalan Gerhana Matahari dan Bulan menjadi lebih sempurna dengan berbagai fitur menarik lainnya terutama dalam pengenalan komponen-komponen dari Gerhana Matahari dan Bulan itu sendiri. Pengembangan dapat dilakukan pada beberapa bagian sebagai berikut :

- 1. Penambahan materi tentang berbagai Gerhana Matahari dan Bulan.
- 2. Pengembangan pada bagian desain aplikasi.
- Penambahan animasi pada Objek Virtual 3D Gerhana Matahari dan Bulan pada aplikasi.

- 4. Pembuatan desain objek 3D Gerhana Bulan dan Gerhana Matahari yang lebih menarik lagi
- Pengembangan aplikasi augmented reality Gerhana Bulan dan Gerhana
  Matahari menggunakan marker yang berbeda
- 6. Pembuatan aplikasi *augmented reality* Gerhana Bulan dan Gerhana Matahari menggunakan aplikasi dan *frameworks* yang berbeda agar bisa digunakan pada platform lainnya